



КОМОЧЕК

ГАЗЕТА ДЛЯ НЕПОСЛУШНЫХ ДЕТЕЙ

№43

НОЧЬ МЕРТВЕЦОВ и ПРИЗРАКОВ

Близится 31 октября. И ко всему европейскому континенту неумолимо приближается страшный день Хэллоуин — день, когда нечисть выходит в мир. Когда Свет в который раз вступает в схватку с Тьмой и должен, просто обязан победить, ибо иначе на Земле воцарится Зло.

Сегодня именно тебе придется сражаться на стороне Света — ты стал Избранным. И от того, как ты будешь сражаться, зависит очень многое. Не читай эту историю подряд. Прочти один кусочек, выбери путь и иди на пункт с номером ответа. Не читай эту историю в классе или в компании — запишись один в комнате, выключи свет, зажги свечу и только тогда начинай Путешествие в Хэллоуин. Добро пожаловать в Мир мертвецов и призраков.



Сегодня — ночь на Хэллоуин. Ты, как обычно, ложишься спать. Сквозь сон слышно, как снаружи стонет ветер, озябшие ветки стучатся в окно... Впрочем, это стучатся не ветки.

Ты окончательно просыпаешься от странного резкого стука в стекло. Подходишь к окошку и видишь,



что оттуда, из темноты, на тебя смотрят глаза.

Это ворон. Черный, как ночь, он стунит и зовет тебя за собой. И ты понимаешь вдруг, что он прилетел неспроста — ты очень нужен сегодня где-то там, далеко, где темно и опасно. Но за окном так холодно и мерзко, а постель такая теплая и уютная, что ты тихо возвращаешься под одеяло (тогда смотри п. 26) или все же понимаешь, что НАДО

идти, тихо одеваешься и, не скрипнув дверью, выскальзываешь из дома (тогда смотри п. 2).

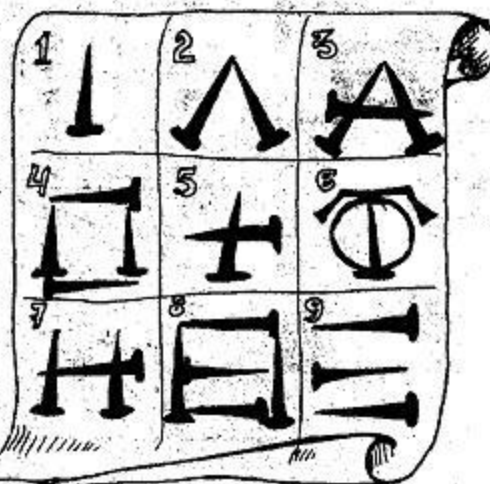
1. Эта вода оказывается чистым, прозрачным родником, который бьет из-под камня. Она струится светлыми ручейками, и ты понимаешь, что Дух Воды помогает тебе. Даже воздух вокруг становится прозрачно-светлым, кровь с камня исчезает в мгновение ока. Когда ты подходишь к надписи на камне, то понимаешь, что она горит пламенем. Ты плещешь из горстей воду на руническую надпись. Раздается тихий взрыв — как если бы воды плеснули в костер. Руны, как живые, изгибаются, стараясь отодвинуться от чистой родниковой воды. В извилинах рун проглядывает иногда глумливая рожа маленьких злобных духов, — а может быть, тебе это только кажется. Ты плещешь и плещешь.

Но вскоре ты понимаешь, что Дух Воды не



может справиться с Духом Земли, и руны все так же мерзко вспыхивают. Ты можешь попробовать вытереть их перьями, которые еще валяются кругом (п. 38), а можешь из древнего святилища выйти наружу, туда, где поджидает тебя светлячок (п. 11).

2. Никто в доме не проснулся, как будто все спят зачарованным сном. Ты ока-



1. Друид написал заклинание на свитке. Но в него вкралась ошибка. Найди руну, написанную неправильно.



зывается на улице и делаешь несколько шагов вперед. Странно, что знакомое место выглядит как-то НЕ ТАК. Приглядевшись, ты понимаешь, что вокруг тебя ползет туман странного багрового цвета. В тумане не видно соседних домов. И вдруг ты понимаешь, что их **ВООБЩЕ НЕТ**. Вдаль убегает дорога. Ты уже знаешь (интересно, откуда?), что это Путь в Неведомый Край. Он манит тебя вперед, ты проходишь дальше и оглядываешься. Дверь твоего дома еще видна в конце дорожки, но уже очень далеко. Ты еще можешь повернуть назад (на п. 13), но идти вперед **НАДО**. Хотя внутренний голос говорит тебе, что, вероятнее всего, ты никогда уже не сумеешь вернуться. И ты идешь (п. 23).

3. Необычный твой спутник молчалив и жутковат, но он ведет тебя к цели, и ты стремительно движешься за ним. Его очертания проходят прямо сквозь могильные камни, и тебе надо спешить, оглябая их. Но вот похоже, что впереди то, к чему вы стремились. Богато отделанный



могильник — усыпальница какого-то знатного кельтского рода. В усыпальницу ведут две низенькие двери. Из правой слышатся странные стоны, а из левой — скрежет, будто кто-то хочет выбраться изнутри. Призрак ныряет в левую дверь и ис-

чезает. Ты можешь войти туда же (тогда п. 30), а можешь открыть правую дверь (п. 29).

4. Светлячок бессильно угасает где-то вдали, а ты мчишься туда, где скрылась отвратительная фигура



Духа Земли. Ты знаешь, что должен победить, и тебя не останавливает ни вой голодных псов, ни шепот деревьев: «Остановись! Останься!» Хотя у тебя еще есть возможность повернуть назад (п. 37), ты мчишься сквозь заросли, сквозь мрак и бурю (п. 9).

5. Кельты — древний народ, который поклонялся духам. Эти духи могли быть добрыми — когда несли солнечный свет. Могли быть опасными — когда вздымали огромные волны на приветливом и ласковом море. А могли быть страшными — когда появлялись в мире живых и уносили людей в Страну Теней.



Этим духам служили жрецы — друиды. Они приносили жертвы, проводили тайные обряды и узна-

вали волю духов с помощью гаданий по полету птиц или по внутренностям жертвенных животных.

И вот старинное капище друидов. Странное и печальное зрелище запустения! Все вокруг засыпано древней пылью, и только алтарь недавно использовали. На нем валяются птичьи перья, и вся земля вокруг обгажена алой кровью жертвы. А на самом большом камне начертано рунами имя Духа Земли. Видимо, твое Предназначение помогает тебе. И ты можешь читать кельтские руны. Имя это — Грийм.

Светлячок, точно рыбка, вьется снаружи. Похоже, он не может войти в место, где недавно свершили жертвоприношение духам. Но и тебе здесь сильно не по себе.

Ты можешь попробовать очистить старинный камень и смыть кровь (п. 14), а можешь пойти искать помощи — ведь ты пока один, а Дух Земли силен — тем более только что ему была принесена жертва (тогда п. 16).

6. Вдали видно кладбище с разрытыми могилами. Земля вокруг все еще шевелится. И ты видишь, как чьи-то пальцы судорожно скребут жухлую траву, выбираясь наверх. О, силен приказ Духа Земли, если умершие так послушно выбирают наверх, чтобы сразиться со Светом.

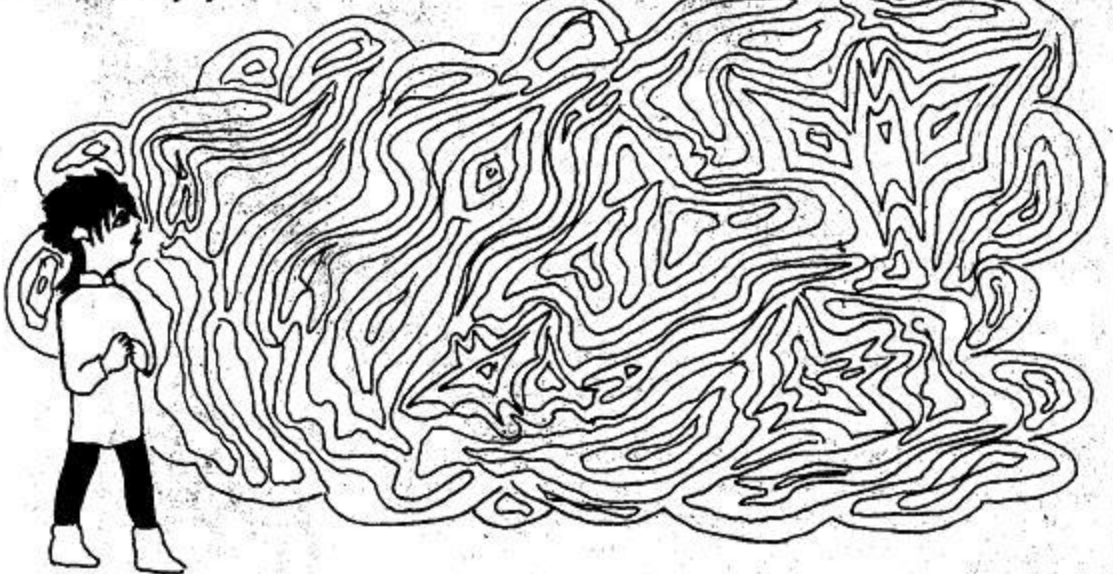
Вы подходите к тому месту, где, как сказал друид, есть тайный проход. Однако — увы! — он завален могильной землей — те твари, которые выбрались из могил, засыпали его полностью. И вы возвращаетесь к входу (п. 35).

7. О ужас! Действительно — родниковая вода высохла, и святилище друидов вновь выглядит темным и мрачным. Червяки лезут из всех щелей в камнях, а в воздухе носятся нетопыри с отвратительно злобными человеческими личиками, пища что-то неразборчивое. И вдруг ты замечаешь, как невеста откуда взявшаяся черная птица на камне как бы шевелится. И глаза ворона, неправдоподобно человеческие, широко распахиваются, а клюв раскрывается с хриплым карканьем. Ты можешь остаться и навести порядок еще раз (п. 14), а можешь пойти прочь, к пламенному сердцу Девы Света (п. 16).

8. Голова тролля отлетает прочь от тела, и не успеваешь ты опомниться, как ужасная боль пронзает твое горло. Сознание твое угасает навсегда. **КОНЕЦ.**

9. И ты настигаешь врага. Он не спешит убегать, он поджидает тебя. Его пасть вновь приближается к тебе. Ты понимаешь, что должно случиться очередное чудо, но — увы! —

2. В этом тумане прячутся три летучие мыши и пять змей. Найди их, иначе они укусят тебя.





Девы Света больше нет с тобой. Смертный страх пронзает твоё тело, и сердце останавливается. **КОНЕЦ.**

10. Таинственный Талисман Света мерцает в темноте. Отблески Солнца и Огня на мгновение вспыхивают в нем.

— Нужно призвать еще Духа Воды, — с досадой шепчет друид.
— Но воды нет!



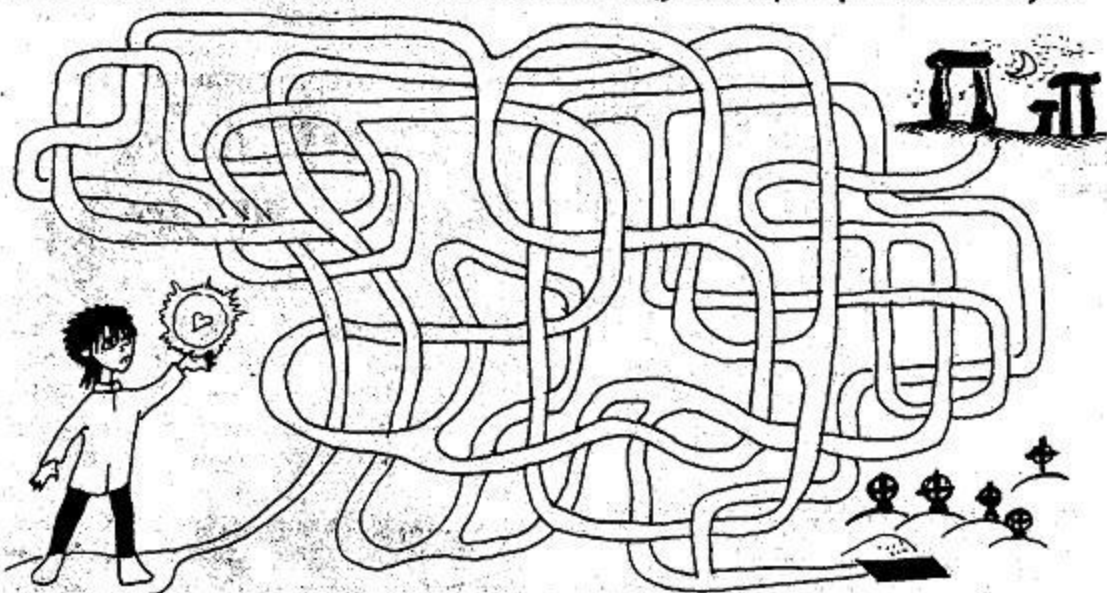
И в этот момент еле заметный огонек приближается к вам. Он останавливается над чашей, и ты видишь, как светлая струйка воды падает в нее. Дева Света отдала тебе всю себя. И теперь все духи, объединившись в Талисмане, готовы помочь тебе. Старец, протянувший тебе его, бестрепетно говорит:

— Идем. Нас ждет битва (п. 41).

11. Ты отходишь прочь от камня, радуясь тому, что совершил уже доброе дело, хотя и не до конца. Это подвиг во имя Света, это удар в сторону Тьмы... Однако внезапно воздух вновь становится затхлым и неприятно дымным, как несколько минут назад. Кажется, что все стало таким же, как было раньше. И



3. Эти дороги ведут в древнее святилище и на кладбище. Уставший огонек показывает, что надо двигаться к святилищу. Выбери правильный путь.



очень хочется оглянуться, но что-то подсказывает тебе, что делать этого не следует. Как быть: оглянуться (тогда п. 7) или пойти вперед, прочь из древнего кельтского капища, туда, куда манит тебя светлячок (п. 16).

12. Руки тролля отлетают в сторону. Еще бы — это же древний меч героев.

Но не успеваешь ты обрадоваться, как замечаешь, что эти руки, судорожно царапая ногтями пол, стремятся к тебе. Миг — и они уже возле твоего горла. Страшная нечеловеческая сила сжимает твою шею. Перед глазами вертятся багровые круги, потом наступает чернота, сознание гаснет... **КОНЕЦ.**



13. Дорожка быстро ведет тебя домой. Никто не проснулся от того, что ты куда-то выходил. Ты спокойно ложишься спать и вдруг понимаешь, что ты струсил. Что ты **ДОЛЖЕН** был идти туда. Ты выскакиваешь из дверей, но вокруг все знакомо, и нет кровавого тумана, и нет Дороги в Неведомый Край. Ты сделал свой выбор. И Битва со Злом, которое проникло в Мир, прошла без тебя — и она проиграна.

И завтра, и послезавтра продолжается обычная жизнь. Только войны становятся все больше, катастрофы происходят все чаще, а мама все меньше улыбается, и на ее голове все больше седых волос... **КОНЕЦ.**

14. О, это сложная задача! Отовсюду, шипя и воя, выскакивают гадо-стые жабы, выползают змеи и высовываются огромные тараканы. Все, что осталось от ритуала, как бы наполнено его опасной силой.



Отвратительно грязные перья не отпадают от камня. Черная птица извивается у тебя под руками и в мгновение ока превращается в маленького духа, который, шипя, иставает от прикосновения. Имя, начертанное рунами, тоже можно стереть — а вдруг это поможет в борьбе Света против Тьмы. Жаль, что под рукой нет никакой тряпки. Можно попробовать стереть его птичьими перьями (п. 38) или дождевой водой, которая скопилась в углублении одного из лежащих камней (п. 1).

15. Ты идешь сквозь багровый мрак, и вот перед тобой облезлый пес. Ты хватаешь его за шкуру и тащишь за собой. Но поздно! Ты опоздал. Святилище древних кельтов опустело. Дух Земли покинул его. Ты стремишься туда, где он находится сейчас, — и вновь опаздываешь. И отныне ты всегда будешь стремиться на-

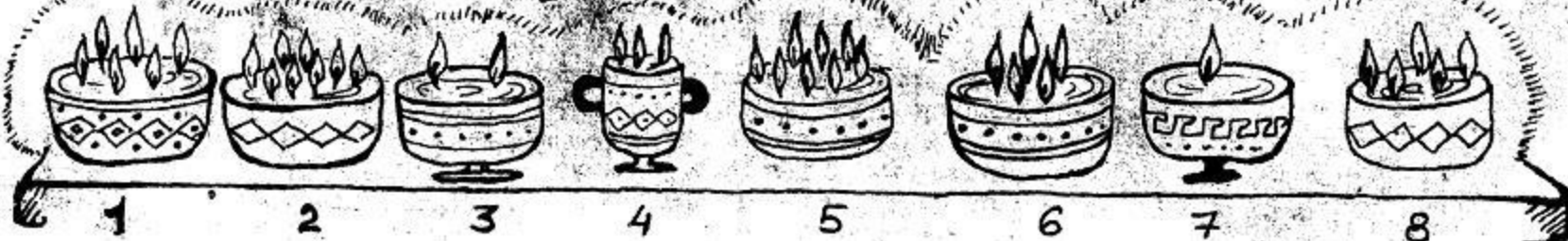


гнать Древнее Зло, чтобы уничтожить его. И всегда будешь опаздывать. А шелудивый пес навеки останется твоим спутником. **КОНЕЦ.**

16. Страшноватое святилище друидов остается позади. Светлячок, светясь совсем уже слабо, ведет тебя вперед, и ты идешь спокойно до тех пор, пока не понимаешь, что перед тобой — **КЛАДБИЩЕ**. Вокруг глухая ночь, ухают совы, с писком проносятся летучие мыши, но тебе надо идти! Ты можешь вернуться к древним камням (п. 5), а можешь двинуться вглубь кладбища, куда зовет тебя огонек (п. 42).



17. Лестница явственно шатается. И ты чувствуешь, как невообразимо дряхлы ступеньки и как высоко вы уже забрались. Ты идешь вперед, слыша сзади тихие шаги твоего спутника. Кажется, что теперь все будет замечательно. Правда, друид все же протягивает тебе Талисман. Ты можешь согласиться (п. 10). А можешь бесстрашно двинуться дальше (п. 21).



18. Этой жертвы ждали силы Света. И теперь, освещенные факелом из твоего тела, которое полыхает в священном огне, они бросаются на духов Тьмы. Короткая битва — и Зло отступает прочь, убираясь в землю... И занимается прекрасная заря нового дня. Для всех, но не для тебя. Твое тело обратилось в тончайший пепел.

Но Свет, которому ты сумел помочь, силен.

И вот силы Огня, Солнца и Воды соединяют твой пепел — вот появляются руки, и ноги, и глаза открываются. И ты понимаешь, что находишься на дорожке, ведущей к своему дому. А неведомо откуда возникшая Дева Света нежно гладит тебя шелковистыми перьями крыльев. **КОНЕЦ.**

19. — Без Талисмана трудно будет сражаться с Духом Земли, — говорит друид. — Он, несомненно, убил бы меня, если бы на мне не было этого древнего амулета. А так он лишь сумел вихрями загнать меня в этот склеп, откуда ты меня спас. Ответь, согласен ли ты надеть Талисман?

Да — п. 10, нет — 17.



20. В центре святилища пылает огромный костер и лежит жертвенный камень. На стене — имя Гриим, начертанное древними рунами. И вот камень начинает шевелиться. И ты понимаешь, что перед тобой огромный тролль, который воплощает Духа Земли. Он медленно открывает каменный рот, и оттуда глухо звучат слова:



— Ты пришел ко мне сам! Иди ко мне, малыш! Я сделаю тебя могущественным! Иди ко мне...

Ты можешь сражаться, ведь у тебя есть меч! (п. 24). А можешь ненадолго отступить (п. 25.)

21. Внезапно сверху на тебя скачивается чудовищный ком отвратительных тварей. Жабозмеи, крокодилопауки, нетопыриные крысы с голыми хвостами. Это воинство ада хватает тебя, пища и хрипя. Десятки цепких маленьких лапок тащат тебя вниз, мимо друида, который только бессильно отрывает от тебя одну тварь — а на место ее немедленно прыгают две.

4. Какие чаши надо поставить на пустые места, чтобы обряд прошел правильно?



— О, зачем ты не взял Талисман! — последнее, что слышишь ты от своего спутника. И ты оказываешься в глубоком подвале.

Злые духи веселятся там. Они разожгли костер, и из их разговоров ты понимаешь, что сейчас ты будешь главным их развлечением. Больше ты ничего не помнишь... **КОНЕЦ.**

22. Вместо тролля появляются крохотные существа с мерзкими личиками. Они впииваются в тебя, словно комары. Через несколько секунд



у тебя уже не хватает сил, чтобы оторвать от себя этих кровососов. Ты теряешь сознание. Увы, навсегда... **КОНЕЦ.**

23. Ты идешь по дорожке, окутанной туманом. Кругом тьма, только где-то впереди вспыхивают и гаснут багровые сполохи. Внезапно туман рассеивается, и ты видишь перед собой поляну, загроможденную странного вида камнями, поставленными по кругу. Внутри этой поляны движутся люди.



Найди отличия между духами Земли и Воды



Они идут молча, один за другим, только тела их извиваются в дикой пляске. Стоит невероятная, грозная тишина ожидания. Вдруг все эти черные тени поворачиваются лицом в центр, и тут возникает гул, потом шум, потом адский грохот.

И в середине круга земля лопається, вспухает, и наружу лезет Нечто! Человеческая фигура с шакальей мордой вырисовывается невнятно, как будто сделана из дыма. Она связана тонкими длинными нитями, за которые ее держат люди в черном. Но вот раздаётся рев, нити эти беззвучно лопаются, и через секунду Тварь свободна.

Люди уже бегут прочь, дико воля и размахивая руками, а чудовище хватается их одного за другим.

Взгляд Твари падает на тебя, и она движется в твою сторону...

Ты еще можешь повернуть назад (п. 13), а можешь остаться — Зло вышло на свободу, но ты ведь — Избранник Света (п. 32).

24. Меч, блистая, прорезает тьму храма и вонзается в огромное тело тролля, в которого превратился Дух Земли. Ты целишься в руки (п. 12), в голову (п. 8) или в ноги (п. 22)?

25. Костер в центре святилища разгорается все сильнее. Дух Земли зовет тебя, и ты понимаешь, что можешь пожертвовать собой, чтобы уничтожить Древнее Зло. Но тебе страшно. Тебе кажется, что можно выбежать и найти кого-нибудь, чтобы воплотить в него Духа, а потом убить (если ты поступаешь так — п. 15). Но в этот момент ты вспоминаешь тех, кто пожертвовал своей жизнью ради тебя, — и Деву Света, и доброго друида. Тогда ты снимаешь с себя Талисман и... (п. 34).

26. Странно, что вокруг никто не проснулся от стука ворона. Впрочем, утром ты понимаешь, что стук этот был только сном, и весело рассказываешь об этом маме. Она бледнеет, но ничего не говорит. Вечером вы отлично проводите замечательный праздник Хэллоуин — со страшными масками, с тыквой, с пугалками. А ночью ты снова просыпаешься от стука. Только стук слабый. И ворон, который смотрит

на тебя с улицы, выглядит больным и израненным. Он еще раз стучится, и вдруг крылья его подламываются, и он падает вниз, оставляя на стекле кровавые следы, которые потом так и не удастся смыть. **КОНЕЦ.**



27. Ты идешь вперед среди скромных холмиков, среди могил, проткнутых покосившимися осиновыми колами (ясно, что там лежат вампиры), среди раззолоченных памятников. Но вот начинаются древние могильники, и приближается место, куда послал тебя светлячок, — ты понимаешь это, едва увидев склеп. Богато отделанная усыпальница



какого-нибудь знатного кельтского рода. В усыпальницу ведут две низенькие двери. Из правой слышатся странные стоны, а из левой — скрежет, будто кто-то хочет выбраться изнутри. Ты можешь войти в левую дверь (тогда п. 30), а можешь открыть правую (п. 29).

28. Тишина и зловещий покой исчезли. Точно предупрежденное, что у вас есть теперь оружие, Зло выставило своих воинов. И ничего уди-



вительного, что воины эти — мертвецы.

— Вообще-то тут есть подземный ход... — тихо говорит друид. Вы пробиваетесь вперед сквозь толпу мертвецов (п. 35) или пытаетесь проникнуть внутрь через тайный проход (п. 6).

29. Дверь открывается с отвратительным скрежетом, который заглушает на минуту чьи-то стоны и странное мычание. Посреди усыпальницы стоит каменный гроб, накрытый тяжелой резной мраморной крышкой. Изнутри доносятся приглушенные звуки. Страх липкими нитями обвивает твоё тело. Тебе действительно страшно — ведь сейчас придется открывать гроб. Ты ещё можешь уйти и попробовать открыть другую дверь (п. 30), а можешь собраться с силами и отодвинуть крышку (п. 33).



30. Дверь открывается совершенно бесшумно. И из полной темноты на тебя глядят десятки горящих глаз. Это так страшно, что можно умереть от разрыва сердца. Но тут снаружи грохочет гром, сверкает молния, и ты видишь, что эти глаза принадлежат огромным крысам с умным человеческим взглядом. Они смотрят на тебя понимающе. Ты можешь попробовать захлопнуть дверь и уйти в другой вход (п. 29), а можешь войти внутрь — ведь вроде бы именно сюда тебе и нужно (тогда п. 39).



31. Невероятная Сила переполняет тебя. И ты понимаешь, что только безумец может отказаться от Власти, которую даёт эта Сила. Власть над миром — что может быть слаще! И ты ста-



новишься Духом Земли и воплощением Зла. Тьма повсюду следует за тобой, и ты устанавливаешь своё владычество везде, где бы ни появлялся.

Правда, иногда твоя душа мучается в новом облике. И соленые слезы твоей потерянной навсегда

мамы выжигают на ней язвы. Но разве это плата за мировое господство? **КОНЕЦ.**

32. Морда шакала уже близко-близко. Но тут откуда-то из-за твоей спины вылетает девушка, прекрасная, как ангел. Её лицо и руки светятся чудесным светом, а крылья (да, у неё есть крылья!) сияют белизной. Она мчится навстречу чудовищу, и оно, ослеплённое светом, отступает прочь, отмахиваясь громадными когтистыми лапами.

Но вдруг одна из этих лап достаёт девушку. Она падает на землю прямо возле тебя. Свет течёт из неё ручьём, она становится все бледнее и тоньше. И говорит тебе тихо-тихо: «Я — Дева Света. Древнее Зло — Дух Земли — вырвалось на свобо-



ду. Ты и только ты можешь победить его. Это — твоё Предназначение. Я умираю, но ты должен жить...» Тело девушки становится совсем прозрачным, и она гаснет, как огонёк. И только кусочек её пламенного сердца горит пока, точно светлячок. Светлячок этот взмывает в воздух, как бы зовя тебя за собой.

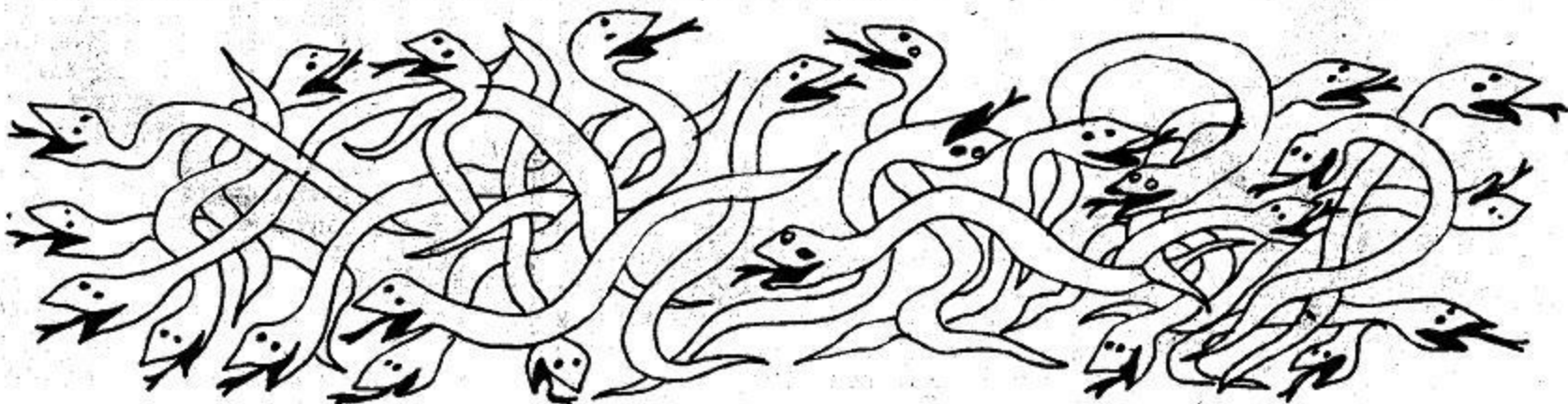
Ты можешь пойти за ним (п. 37), можешь двинуться туда, куда — ты видел — скрылся Дух Земли (тогда п. 4), а можешь повернуть на Путь в Неведомый Край (п. 13).

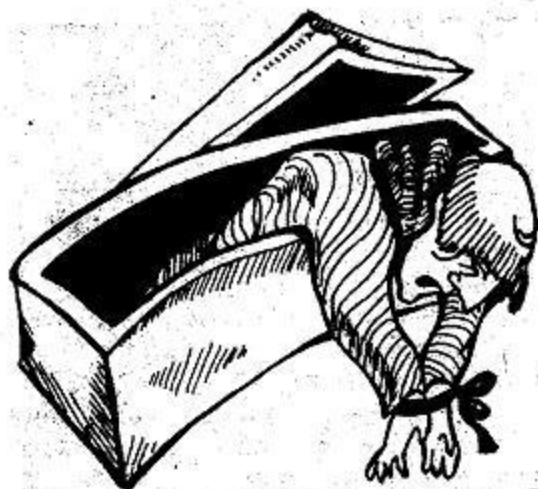
33. Крышка вовсе не так тяжела. А внутри гроба лежит старец в черной одежде и смотрит на тебя глазами, полными муки.

Это друид, кельтский жрец, который служит древним духам с Талисманом от воплощений Тьмы на груди. Он произносит:

— Здравствуй, дитя! Свет послал

6. Сосчитай, сколько змей ползает в оскверненном святилище





тебя сегодня на битву с Тьмой. Я вижу отблески его на твоём челе. Ты сможешь спасти мир — я верю в это. Сегодня Древнее Зло вырвалось на свободу. Дух Земли избрал наше древнее святилище, где мы поклонялись Духам Света, Духам Огня и Солнца, для гнусного обряда, и если до утра мы не сумеем справиться с ним, мир погибнет. Мы обязаны уничтожить его — только для этого Дух Земли должен вселиться в чье-то смертное тело — тогда его можно будет истребить! Возьмешь ли ты у меня Талисман? Если да — п. 41, если нет — п. 19.

34. — Войди в меня, Грим! — восклицает ты. Приказание, использующее его Истинное Имя, ненаруσιμο. И каменный тролль с грохотом рассыпается кучей булыжников. А ты ощущаешь, что в тебя вливается могучая темная Сила. И у тебя есть выбор — шагнуть в костер и сгореть там заживо (п. 18) или принять эту силу во всей полноте (п. 31).

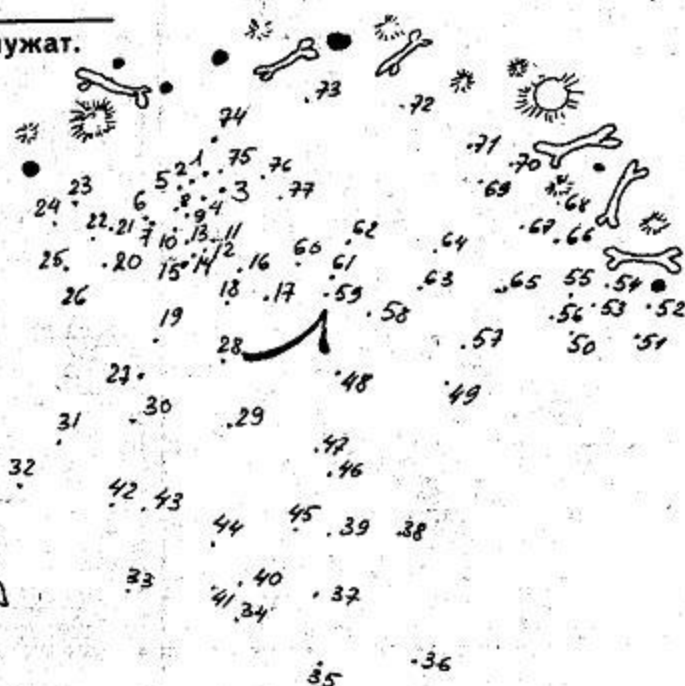
35. Размахивая сверкающим мечом, ты прорываешься вперед. Вскоре уже никого не видно перед дверью. Но друид... Он же отдал тебе свой Талисман. Раненый шепчет:

— Ты... должен сразить Древнее Зло... Или воплоти его во что-нибудь живое... это можно, если назовешь его Имя... И убей... уничтожь... Ступай, Избранный Светом...

Ты можешь войти внутрь святилища (п. 20), а можешь отправиться на поиски кого-нибудь живого —



7. Злобные ведьмы тоже служат. Обведи точки по порядку, и ты узнаешь КОМУ!



чтобы воплотить в него Духа Земли и убить (п. 15).

36. Вы поднимаетесь к колоколу без помех. Он так же невообразимо стар, как и вся башня. Но стоит качнуть его, как глубокий, густой звук сурово разносится по окрестностям. Друид лихорадочно пыта-



ется отцепить меч, висающий в колоколе. Но он так избит и изранен, что руки не слушаются его, и ты, вежливо отстранив его, делаешь это сам.

— Благодарю тебя, дитя, — бормочет жрец древних духов. — О, но старинный меч героев покрылся паутиной. Его надо протереть — какой-нибудь жидкостью. Ах как жаль, что нет воды! — с этими словами старец неожиданно проводит мечом по руке, и оттуда брызжет кровь.

— Сейчас, сейчас мы его протрем! — продолжает бормотать он, отрывает часть рукава и, намочив его в своей крови, протирает меч. Меч на мгновение вспыхивает волшебным чистым светом и становится истинным оружием.

— Я пойду впереди, — говоришь ты твердо. Тебе стыдно, что старый больной человек не пожалел своей крови, а ты...

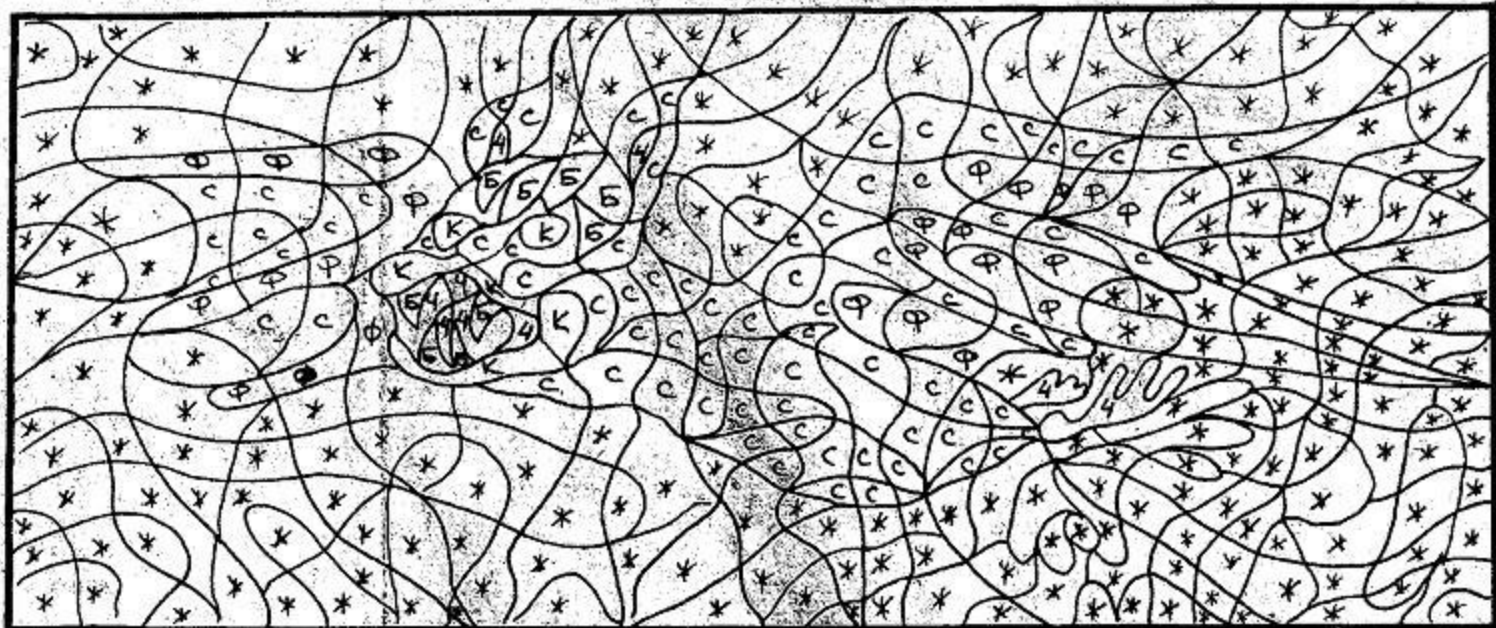
Вы спускаетесь вниз... (п. 28)

37. Светлячок медленно, плавно плывет над землей. Иногда он присаживается на травинку и ждет тебя — а может, просто отдыхает. Дорога вьется через болото, через чавкающую топь, через смрадные тучи мошки. И никаких следов человеческого обитания — только странные скопления камней — будто огромные великаны, резвясь, швыряли здесь друг в друга гигантские валуны. А может быть, и вправду швыряли.

Но вот впереди сквозь моросящий дождь ты видишь перекресток. Три дороги сходятся здесь — старые, давно заброшенные дороги. А рядом возвышаются невероятных размеров каменные столбы. Это древнее кельтское святилище. Светлячок взмывает вверх, но внезапно откуда-то из лесной кроны с отвратительным шуршанием вылетает стая летучих мышей и планирует прямо на тебя. Крылатые твари пищат, и вдруг ты замечаешь, что у них злобные человеческие лица. Светлячок, отнесенный вихрем крыльев, замирает на одном из каменных обелисков, точ-



8. Раскрась картинку по цветам, и ты увидишь, кто обитал на старой башне (с — синий, к — красный, б — белый, ф — фиолетовый, ч — черный, ж — желтый).



но приглашая тебя войти в древнее святилище, но внутрь не проscalъзывает. Ты можешь войти туда (п. 5), а можешь обойти его стороной (п. 16).

38. Надпись вспыхивает пронзительно-багровым светом, когда ты пытаешься ее стереть. Не успеваешь ты убрать хотя бы одну руну, как перья черной птицы у тебя в руках рассыпаются в пыль. И ты ощущаешь внезапно, что твоя рука будто бы приклеилась к стене. И вот уже ты сам становишься частью этой стены и понимаешь, что никогда не выберешься из ее каменного плена... **КОНЕЦ.**

39. Ты делаешь шаг вперед и в свете молнии отчетливо видишь крыс. Тебе не спастись от их сильных лап



и острых клыков. Дождь из маленьких серых тел сыплется на тебя... **КОНЕЦ.**

40. Девушка с мольбой простирает к тебе нежные ладони. Ты протягиваешь ей руки и хочешь поднять наверх. Но внезапно ее паль-



цы мертвой хваткой вцепляются в тебя и тянут вниз. Это не девушка, а кельтский Дух Смерти — Баанши. Ты падаешь вниз, в могилу. И сверху начинает сыпаться черная кладбищенская земля. Она залепляет тебе рот, нос, ты задыхаешься. И наконец могильный камень, падая сверху, хоронит тебя заживо. Ты еще, может быть, немного поживешь, заваленный землей, — до тех пор пока в могиле не кончится воздух... **КОНЕЦ.**

41. Вдвоем уже не так страшно. Тем более что друид уже знает, что де-



— Здесь рядом на высокой башне есть чудесный колокол. Вместо язычка там висит старинный кельтский меч. И он может помочь нам сразиться нечисть.

Тебе не хочется подниматься на шаткую колокольню, откуда к тому же летят стаи нетопырей, но Путь ведет тебя туда. И вы начинаете трудный подъем. Если на тебе есть Талисман Света — смотри п. 36, если нет — п. 17.

42. Ты проходишь через кладбище. Но вот его ограда, а впереди



все еще видны могильные плиты. Ты догадываешься, что это — древние языческие могильники кельтов. Огонек останавливается — похоже, у него нет больше сил. Дальше тебе придется идти самому.

Как только ты вступаешь на эту землю, со всех сторон раздаются какие-то звуки. И вдруг ты видишь — нет, это тебе не мерещится, — что справа от тебя из-за могильного камня выплывает призрак, сотканный из тумана. Он завывает, и завывание это леденит кровь в жилах. Но в нем можно разобрать слова:

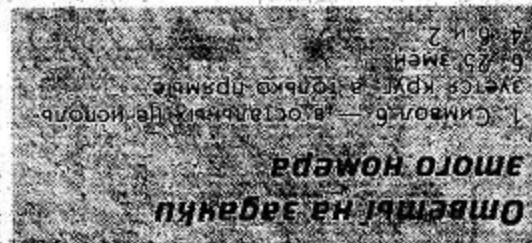
— Ступай за мной! Я помогу тебе!

А слева вдруг раздаются рыдания — там, в глубокой незарытой могиле, рыдает очаровательная девушка, одетая в белое платье, с золотым венцом на голове. Она поднимает голову и видит тебя! Ее голос звенит колокольчиком:

— Дитя! Помоги мне выбраться!

Я пригожусь тебе.

Ты можешь пойти вперед (п. 27), можешь помочь девушке (п. 40), а можешь взять с собой призрака (п. 3).



«Комочек» придумывали и рисовали Еля Карева и Алена Каханова.